Mecanismes de jeu

**Systeme jour/nuit**

certains monstres sont plus forts le jour, d'autres la nuit. Certains n'apparaissent que le jour, d'autres que la nuit. Augmentation des chances d'attaques surprises, hormis si le joueur a allumer une torche. Lorsque le joueur dort et ne prend aucune precautions, il a 3 chances sur 4 de se faire attaquer. Ca tombe a une sur deux s'il allume un feu et aucune s'il s'entoure de flammes. Certains monstres ne craignent pas le feu, donc pourront attaquer s'il y a juste un foyer mais un cercle de feu securisera la case entiere.

Pour allumer un feu, le joueur pourra utiliser du bois qu'il aura ramasser ou qu'il aura acheter a des vendeurs (specialises?)

Se baser sur l'heure systeme? Peut etre un thread qui va calculer au lancement qu'elle heure il est et s'endormir de la duree necessaire entre l'heure de coucher de soleil et le moment du lancement.

**Repartition des monstres**

aleatoire, a la creation de la fraction de map, un nombre aleatoire va se former et seplacer de facon aleatoire sur la map, hormis les monstres camoufles qui eux attaqueront aleatoirement le personnage (seulement dans les zones disposant de ces monstres. Lorsque le joueur entre sur une case contenant un monstre ou qu'un monstre entre sur sa case, le combat est declenche.

**Combat**

Pas de tour par tout, le personnage attaquera comme bon lui semble, meme si un cooldown sera impose aux differentes attaques, plus ou moins long suivant la puissance de l'attaque. Un systeme de la meme maniere sera impose au monstre. Systeme pour que plusieurs monstres attaquent un seul personnage (synchronize sur la methode d'attaque?)

**Calcul des points de degats**

Initial : pour commencer, en attendant un systeme plus pousse

Attaque physique (epee, hache...) force + degats armes + buffs – armure ennemie – blocage ennemie (esquive, bouclier) (% de bloquage permis par le bouclier a definir par personnage avec % initial du bouclier + maitrise du bouclier par le personnage + % ajoute avec la barre de fatigue du personnage)

**Barre de fatigue**

La barre de fatigue se remplit lorsque le personnage combat ou travaille. Lorsqu'elle est vide, le personnage doit se reposer, et ne pourra presque plus lever son bouclier, frapper de maniere forte, invoquer correctement un sort, ou frapper pour les metiers l'exigeant (forge etc..). Cette barre se remplit en se reposant.

La barre de fatigue se remplit grâce au repos, qui permet aussi de remonter la barre de fatigue et de mana. Au debut le personnage devra souvent se reposer, c'est une quasi certitude. La barre se baissera de 1% des degats de la derniere attaque emise, ou bloquee que ce soit physique ou sorts.

**Repos**

Le repos se fera grace a un menu special, qui permettra de dormir en plein air, et ou de monter un campement pour se reposer. Il s'exposera en contrepartie aux attaques des monstres. Le joueur pourra aussi louer des chambres dans les auberges, mais s'exposera au vol.le personnage pourra decider de se reposer un certain temps, pour un regain de 10% de toutes les barres par heure de repos.